

Hackathon de Java para Iniciantes

Nível de Conhecimento: Conhecimento básico em Java, até o uso de loops `for`.

Entrega: Via GitHub

Duração: Prazo de 5 dias para conclusão

Objetivo: Criar um projeto Java que resolva problemas simples utilizando loops `for`, variáveis, e controle de fluxo básico.

Estrutura do Hackathon

1. Introdução e Setup

- Instruções para configurar o ambiente de desenvolvimento (Eclipse, IntelliJ, ou qualquer IDE de preferência).
- Guia de como clonar o repositório Git, fazer commits, e enviar o projeto.

2. Desafio Principal: Jogo de Adivinhação

- Descrição: Desenvolver um jogo de adivinhação em que o usuário tenta adivinhar um número secreto gerado pelo programa.
- Requisitos:
 - O número secreto deve ser um valor aleatório entre 1 e 100.
 - O usuário deve ter 10 tentativas para adivinhar o número.
 - O programa deve fornecer dicas (maior/menor) após cada tentativa.
 - No final, o programa deve informar se o usuário acertou ou se esgotou suas tentativas.

3. Mini-Desafios (Extras)

- Se o participante terminar o desafio principal antes do prazo, pode tentar resolver mini-desafios adicionais.

Desafio Principal: Jogo de Adivinhação

Requisitos:

1. Geração de Número Secreto

- Use a classe `Random` para gerar um número aleatório entre 1 e 100.

2. Interação com o Usuário

- Use o console para solicitar que o usuário insira suas tentativas.
- Dê feedback ao usuário sobre se o número é maior ou menor que o número secreto.

3. Controle de Tentativas

- Permita que o usuário faça até 10 tentativas.
- Informe o usuário sobre o número de tentativas restantes.

4. Feedback Final

- No final do jogo, informe se o usuário acertou ou se esgotou suas tentativas.